

## Spielziel

Die meisten Ruhmespunkte:

- Verbindung zwischen zwei Städten..... 1
- Stadt-Ruhmespunkte..... 1 oder 2
- Status in Industrie, Kultur, Finanzen und Politik... 0-15
- Jede Karte mit Ruhmessymbol..... 1
- Freies Gouverneursfeld..... 3
- Universität..... 3
- Je 3 Bevölkerungssteine im Hafen..... 1
- Jede Sklavereikarte (bei Sklavereiabschaffung)... -1

## Spielverlauf

### Phase 1: Bauen

In Spielreihenfolge muss jeder genau 1 Gebäude bauen

- Vom Vorrat auf leeren Bauplatz
- Industriestatus bestimmt Gebäudestufe (gleich oder niedriger, falls diese nicht vorhanden sind, darf niedrigstes vorhandenes gewählt werden)
- Gebäude der Stufe 5 darf nur einmal gebaut werden
- Status in den Statusleisten entsprechend abgebildeter Symbole erhöhen

### Phase 2: Wachstum

In Spielreihenfolge erhalten alle Spieler Bevölkerungssteine

- Bevölkerungssteine aus dem Vorrat in den Hafen legen
- Kulturstatus bestimmt Anzahl

### Phase 3: Lohn

In Spielreihenfolge führen alle Spieler Lohnzahlungen durch

- Bevölkerungssteine aus Gebäude(n) in den Hafen legen
- Finanzstatus bestimmt die Anzahl der Zahlungen
- Gebäude-Bevölkerungssteine > Lohnzahlungen: Freie Wahl
- Gebäude-Bevölkerungssteine < Lohnzahlungen: Alle

### Phase 4: Aktionen

Reihum (Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler) führt jeder eine Aktion aus, bis alle gepasst haben

- **Grundregeln**
  - Status von Industrie, Kultur, Finanzen und Politik ggfs. sofort anpassen
  - Karten und Marken nicht mit anderen Spielern tauschen
  - Karten oder Marken nicht freiwillig abgeben
  - Passen gilt für die gesamte Runde
  - Falls alle gepasst haben, ist die Runde zuende

- **Aktionsdurchführung**

- Gebäude aktivieren: Bevölkerungsstein vom Hafen auf **leeren** Kreis des Gebäudes
- Blaue Handelsmarke verwenden: Handelsmarke aus Hafen ablegen

- **Aktionen**

- **Schifffahrt**



- Bevölkerungsstein vom Hafen auf Handelsroutenfeld, das am weitesten vom Kartenstapel entfernt in beliebiger Region und Handelsmarke als Belohnung in den Hafen legen
- Falls Handelsroute komplett belegt, wird der Bevölkerungsstein neben die Handelsroute gelegt; keine Belohnung
- Wird das letzte freie Feld in einer Region belegt, wird diese Region erschlossen:
  - Oberste Karte des Stapels (Gouverneurs-Karte) geht an Spieler mit den meisten Bevölkerungssteinen auf der Route (bei Gleichheit entscheidet die Nähe des letzten Steines zum Kartenstapel)
  - Gouverneurskarte auf Gouverneursfeld oder auf leeren Kartenplatz (oder neben das Tableau, falls kein Platz frei ist)

- **Besiedelung**



- Nur Städte in erschlossenen Regionen oder in Europa & Mittelmeerraum

- Bevölkerungsstein aus Hafen in unbesetzte Stadt und Handelsmarke als in den Hafen legen
- Voraussetzung: Mindestens einen eigenen Bevölkerungsstein in dieser Region (gilt nicht für Europa & Mittelmeerraum)
- Falls ein Spieler Bevölkerungsmarker in beiden Städten einer Verbindung hat, kontrolliert er diese. Als erster erhält man die dort liegende Handelsmarke

- **Angriff**



- Nur besiedelte Städte können angegriffen werden
- Kosten: 2 Bevölkerungssteine aus dem Hafen; 1 Stein in den Vorrat zurück, 1 Stein ersetzt einen gegnerischen Stein (zurück in den Vorrat) in einer Stadt
- Voraussetzung: Mindestens einen eigenen Bevölkerungsstein in dieser Region (gilt nicht für Europa & Mittelmeerraum)

- **Ausbeuten**



- Oberste Karte einer erschlossenen Region offen auf freies Tableau (oder neben Tableau, falls kein Feld frei) legen
- Voraussetzung: Anzahl eigener Bevölkerungssteine  $\geq$  Kartenwert
- In Europa & Mittelmeerraum gibt es 2 Kartenstapel mit Werten von 0-5. Karten mit Wert 0 können auch ohne Bevölkerungsstein-Präsenz genommen werden
- Karte Abschaffung der Sklaverei:
  - Wenn diese Karte genommen wird, müssen alle Spieler sofort alle Sklaverei-Karten verdeckt beiseite legen und die Statusleisten entsprechend korrigieren
  - Sklavereikarten zählen bei Spielende -1
  - Sklaverei-Karten vom Stapel werden aus dem Spiel entfernt

- **Zahlung**



- Bevölkerungsstein aus einem (aktivierten) Gebäude zurück in den Hafen; dadurch können Gebäude und Stein später wieder verwendet werden
- Ein Gebäude kann nicht seine Zahlungs-Aktion auf sich selbst anwenden

- **Passen/Abwerfen**

- Politik-Status bestimmt Kartenlimit nach dem Passen, zusätzlich zum Status darf **eine** Sklaverei-Karte **als Bonus** behalten werden, aber nicht mehr als das Maximum von 5 Karten
- Die **Gouverneurskarte auf dem Gouverneurskartenfeld** zählt weder gegen das Karten-Limit noch gegen das Maximum von 5 Karten
- Nach dem Passen ggfs. Karten abwerfen und ggfs. Status anpassen
  - Sklavereikarten verdeckt neben das Spielertableau
  - Gouverneurskarten aus dem Spiel
  - andere Karten zurück auf den Ursprungstapel - einsortiert

## Rundenende

- Statusanzeigen überprüfen
- Startspielerstein an den linken Spieler weitergeben

## Spielende

- Nach Ende der 7. Runde (alle Bauplätze auf den Spielertableaus sind besetzt)